

**Unidad 1 Desarrollo Software Tarea 1**

**Tarea no evaluable.**

1. Cuestiones
2. A partir de la clasiﬁcación de software, identiﬁca un par de programas de cada tipo: sistemas, aplicaciones, programación
   * Sistemas: Windows 10 - Linux
   * Aplicaciones: VLC media player - Winrar
   * Programación: Visual Studio Code - Delphi
3. Luego averigua qué tipo de licencia software tienen.
   * Windows 10 – Propietario
   * Linux – Libre
   * VLC media player – Libre gpl
   * Winrar - Propietario
   * Visual Studio Code - Libre
   * Delphi - Propietario
4. Deﬁne con tus palabras qué es:
   * un software libre: Es aquel que tiene una licencia, pero nos ceden 4 libertades: Uso, Estudio(acceso al código), Modificación y Distribución.
   * un software, propietario: Es un tipo de software en el cual no tenemos libertades como en el libre, como por ejemplo acceso al código.
   * un software de dominio público: Es aquel que carece de licencia.
5. ¿Qué es la licencia GPL: a qué nos da derecho y qué implica?

Es un tipo de licencia libre o de Código abierto, nos da derecho al Uso, Estudio (que nos da acceso al código del software y ver cómo funciona), Modificación (poder modificar el código y adaptarlo) y Distribución (podemos redistribuir el software y sus mejoras o versiones modificadas).

1. Realiza una clasiﬁcación de las licencias de software.
   * Licencia de software de código abierto
     + GNU General Public License (GPL), MIT License, Licencia Apache, Licencia BDS,
   * Licencia de software propietario
     + Microsoft office
   * Licencias de Dominio Público
   * Licencia de Evaluación o de pruebas.
   * Licencias de Suscripción.
2. Investiga con qué actividades o métodos puede realizarse la extracción de requisitos en la fase de análisis.
   * Entrevistas, Observación, Cuestionarios, Brainstorming, Analisis de documentación, Prototipado.

Diagramas de ﬂujo:

1. Diseña el diagrama de ﬂujos para encender un ordenador, piensa qué harías si al pulsar no enciende.
2. Diseña el diagrama de ﬂujo de una máquina expendedora de bebidas y snacks en los que los productos se seleccionan por presionando el teclado numérico con el código del producto deseado. Piensa cómo modelar que el cliente escoja el producto y el saldo sea insuﬁciente y también el caso en el que el código introducido sea incorrecto.



